EXTERIOR LED COLOR 3W (CHL-005/3IP)

PROYECTOR ARQUITECTURAL IP 65

A Introducción:

- Le agradecemos que haya elegido el proyector EXTERIOR LED COLOR 3W (CHL-005/3IP) y esperamos que disfrute utilizándolo. Este manual de instrucciones tiene como objetivo ayudarle a conocer mejor las múltiples facetas del aparato y evitar una mala utilización.

- El EXTERIOR LED COLOR 3W tiene una excelente calidad de fabricación, es de aluminio fundido (gris) y está previsto para utilizaciones en exterior (IP 65). Dispone de 12 LEDs RGB de 3 W (4 Rojos, 4 Verdes y 4 azules) que permiten obtener 16,7 millones de colores y un ángulo de apertura de 30°.

- EL EXTERIOR LED COLOR 3W funciona en DMX 512 o en autónomo mediante el mando IR (infrarrojo) entregado con el aparato. Este último permite elegir un color o uno de los programas de efectos integrados, pero también en modo: Autónomo, Master / Slave, o DMX. Atención, el modo « SA » (Sound active) del mando a distancia no funciona con este aparato. En DMX 512, el proyector se controla mediante 5 canales DMX (1-2-3 RGB, 4 dimmers generales, 5 destellos). Utilice los cables alargadores de 2m DUN-70660, 5m DUN-70661, 10m DUN-70662, el adaptador DMX 5m DUN-70659 y el terminal IP DUN-70663.

- El EXTERIOR LED COLOR 3W es ideal para aplicaciones arquitecturales exteriores: fachadas de hoteles, monumentos, discotecas, tiendas, parques...

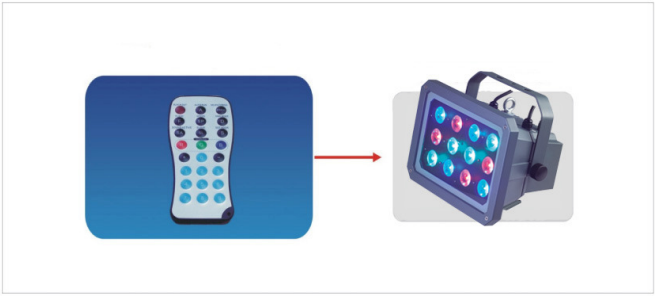
- La tecnología del LED le proporciona un muy bajo consumo eléctrico de 40 W así como una duración de vida excepcional de más de 100. 000 horas. Además los LEDs se calientan muy poco.

B Características técnicas:

- Proyector de exteriores:	**IP 65, cuerpo de aluminio fundido (gris)**
- Alimentación:	**230 V~/ 50 Hz**
- Consumo:	**40 W**
- Cantidad de LEDs :	**12 LEDs RGB 3 W (4 Rojos, 4 Verdes, 4 Azules)**
- Angulo de apertura:	**30°**
- Mando a distancia IR :	**(entregado) infrarrojo 10 m aprox.**
- DMX:	**5 canales DMX. OUT / IN tomas especificas que se pueden bloquear Utilice cables (2, 5, 10m)DUN-70660 / 70661 / 70662 El cable adapt. DMX 5m DUN-70659, y el terminal DMX IP DUN-70663**
- Dimensiones :	**300 x 210 x 190 mm**
- Peso:	**6 kg**

C Características del mando a distancia

- Alimentación: 3 V DC
- Consumo: 60 MW
- Dimensiones: 100 x 46 x 7 mm
- Alcance:10 metros.
- Posibilidad de controlar la gradación del RGB (rojo / verde/ azul), de seleccionar un programa o hacerlos desfilar, regular la velocidad de los programas y de los destellos. Programar el proyector en modo autónomo, Master / Slave o en dirección DMX para cumplir con las diferentes aplicaciones.



D Utilización del mando a distancia:

1: “BLACK OUT” permite poner en pausa el proyector, los LEDs están apagados y el aparato está conectado.

2: “A” “AUTO RUN” desfile de los programas pregrabados del proyector.

3: “PROG” “SELECT PROG...” elección de uno de los programas pre grabados, selección de un color (7 colores), 1 programa con cambio de color « radical », 1 programa con cambio de color fundido; los botones “+” y “-” permiten regular la velocidad.

4: “F” “FLASH” posición destello, los botones “+” y “-” permiten regular la cantidad de destellos por segundos.

5: “SP” “SPEED” este botón se puede utilizar únicamente en los programas con cambio de color, los botones “+” y “-” permiten regular la velocidad.

6: “D” “DMX MODE “permite pasar en modo DMX.

7: “SA” “SOUND ACTIVE” permite activar el modo musical. **Función no disponible** con los proyectores de LEDs de tipo IP (exterior).

8: “SL” “SLAVE” el proyector pasa en modo Slave, se « controla » entonces mediante el proyector Master

9: “S” “SET ADDR” permite asignar una dirección DMX de un proyector mediante los botones “0” “1” “2” “3” “4” “5” “6” “7” “8” “9”.

10, los botones “ R ” “ G ” “ B ” “ + ” y “ - ” permite regular la luminosidad de los LEDs RGB del proyector y obtener 16,7 millones de colores.

1 Dirección DMX:
Ejemplo de una dirección DMX con el numero “245”.

① Pulse el botón “S” (SET ADDR), todos los LEDs parpadean 3 veces y los LEDs rojos se encienden y significa que puede empezar a asignar la dirección DMX.
② Pulse el botón “2”, los LEDs verdes se encienden y significa que el “2”, la cifra de las centenas, está grabado.
③ Pulse en botón “4”, los LEDs azules se encienden, significa que el “4”, la cifra de la decenas, está bien grabado.
④ Pulse el botón “5”, los LEDs RGB rojos / verdes / azules parpadean 3 veces, significa que el “5,” la cifra de las unidades, está bien grabada y que la dirección DMX “245” esta activada.

NB:
- El mando a distancia IR (infrarrojo) no funciona cuando el proyector está controlado por DMX.
- La función « SA » Sound Active (música) no funciona con este aparato.

Preste atención a los puntos siguientes:

• ¡Atención!
El aparato está alimentado con un voltaje peligroso (230 V~). Deje el mantenimiento en manos del personal cualificado. No haga nunca ninguna modificación en el aparato que no se describa en este manual de instrucciones, podría sufrir una descarga.

• Instale el aparato de manera profesional y segura. Si cuelga el aparato encima de las personas, utilice un gancho de fijación apropiado que disponga de un cable de seguridad con cierre. Fije el cable de seguridad de manera a que la distancia de caída del aparato no pueda ser superior a 20 cm.

• No mire nunca directamente el haz luminoso, puede provocar problemas oculares. No olvide Que los cambios rápidos de colores o de los efectos de destellos puede provocar crisis de epilepsia en algunas personas fotosensibles e epilépticas.

• Procure que el aparato no reciba ningún golpe.

• No manipule el aparato o su cable de red con las manos.

• La puesta en marcha y el paro frecuente del aparato pueden dañarlo

• No utilice el aparato y desconecte inmediatamente el cable de la toma de corriente:
Si existe algún daño visible en el aparato.
Si aparece algún defecto por caída o accidente similar.
Si no funciona correctamente.

• Acuda siempre a un técnico especializado para efectuar las reparaciones.
• El cable de red sólo puede ser remplazado por el fabricante o por un técnico habilitado.

• No lo desenchufe nunca tirando directamente del cable.

• No podrá reclamarse garantía o responsabilidad alguna por cualquier daño personal o material si se utiliza el aparato para fines diferentes a los originalmente concebidos, si no se monta con seguridad, no se utiliza correctamente o no se repara por expertos.

• Para limpiar el aparato, utilice un trapo seco y suave, no utilice nunca productos químicos.
Limpie las lentes regularmente del polvo, del humo y otras suciedades, solo con esta condición la luz se emitirá de manera máxima. Para proceder a la limpieza, desconecte el aparato. Utilice un trapo limpio, suave y limpio cristales para las lentes.
Seque las lentes. Para limpiar los otros elementos del aparato, utilice exclusivamente un trapo Suave y limpio. No utilice nunca productos químicos, podría derramarse dentro del proyector y provocar daños.

• Mantenga el aparato alejado de los niños.

• Para limpiarlo, utilice un paño seco y suave, no use en ningún caso productos químicos o agua

• Utilice el embalaje de origen para transportar el aparato

• No repare y no efectúe nunca un corto circuito en un fusible dañado, sustitúyalo por un fusible de mismo tipo y de mismas características.

• Por razones de seguridad, no modifique nunca el interior del aparato.

• Si va a poner el aparato fuera de servicio definitivamente, llévelo a la planta de reciclaje más cercana para que su eliminación no sea perjudicial para el medioambiente.

RoHS COMPLIANT 2002/95/EC

CE

Según datos del fabricante
Made in PRC 019.05.2009

GROUPO S.O.D.E.L DUNE 32340 MIRADOUX info@dune-lighting.com www.dune-lighting.com
Para garantizarle una calidad óptima de los productos, DUNE se reserva el derecho de modificar sin previo aviso las características técnicas y las configuraciones generales de los aparatos, en este caso las características y los esquemas de este manual pueden ser diferentes. Según datos del fabricante. Nos reservamos el derecho de modificación. Manual de instrucciones protegido por el copyright de DUNE SAS Está prohibida cualquier reproducción total o parcial de este manual.